

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PREZI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**AS'ARI  
NPM: 1411100012**

**Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439 H / 2018 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PREZI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dosen Pembimbing I : Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag.  
Dosen Pembimbing II : Ardian Asyhari, M.Pd.**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439 H /2018 M**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN BAHAN AKHLAK MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V SD/MI**

**Oleh  
AS'ARI  
NPM 1411100012**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya bahan ajar berbasis PREZI pada mata pelajaran akidah akhlak materi mengenal kalimat thayyibah kelas V MIN 1 Bandar Lampung dalam proses belajar mengajar pendidik menggunakan buku paket atau buku tematik pada mata pelajaran akidah akhlak materi mengenal kalimat thayyibah. Pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media yang bervariasi ataupun belum berbentuk multimedia seperti multimedia interaktif berbasis prezi, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana komputer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif berbasis prezi serta bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis PREZI. Bahan ajar ini dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya bahan ajar ini peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R & D) yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media serta repon guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari interview (wawancara) kepada pendidik atau guru mata pelajaran akidah akhlak

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai bahan ajar 3.76, dari ahli media menilai bahan ajar 3.84, serta uji coba dari dua sekolah yaitu MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 1 Bandar Lampung mendapat nilai 3.76 dengan demikian bahan ajar berbasis PREZI yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai bahan ajar untuk SD/MI pada mata pelajaran akidah akhlak.

**Kata Kunci :** Bahan Ajar, PREZI, Akidah Akhlak.





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung. Telp. ☎ (0721) 703289

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1  
BANDAR LAMPUNG**

Nama : As'ari

NPM : 1411100012

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosayah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag.**  
**NIP. 195804171986031002**

  
**Ardian Asyhari, M.Pd.**  
**NIP. 198908082015031011**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI**

  
**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung. Telp. ☎ (0721) 703289

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **AS'ARI NPM 1411100012**, Jurusan PGMI, telah diujikan pada sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : **senin, 31 Desember 2018**

**DEWAN PENGUJI**

**Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

(.....)

**Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd**

(.....)

**Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd**

(.....)

**Penguji Kedua : Drs. Abdul Hamid, M.Pd**

(.....)

**Pembimbing : Ardian Asyhari, M.Pd**

(.....)

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. BLIKHIM Anwar, M.Pd**  
NIP. 19560810 198703 1 001



## MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

“1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al-alaaq : 1-5)<sup>1</sup>”



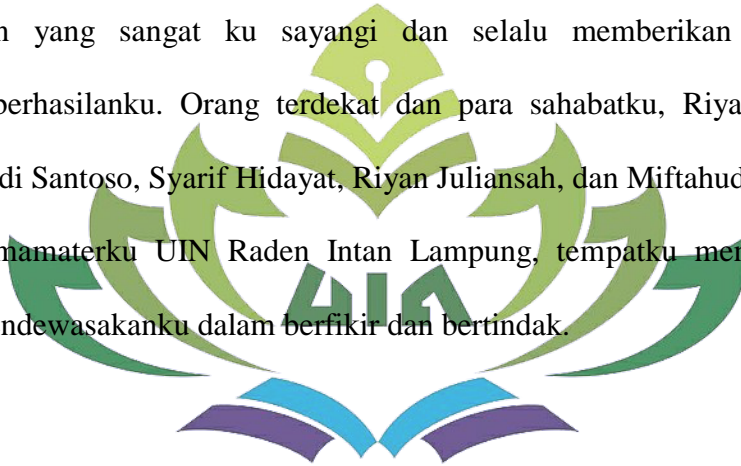
---

<sup>1</sup> Departemen RI, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Karya Utama Surabaya, 2000).

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ilmiah ini untuk:

1. Kedua orang tuaku yang tercinta, ayahanda Madari dan ibunda Sutinah yang selalu mendoakan keberhasilanku dan memberikan semua yang terbaik untukku.
2. Kakak-Kakak sedarahku Khasbullah, Rumlah, Suminten, Sukini dan Kasia Din yang sangat ku sayangi dan selalu memberikan motivasi dalam keberhasilanku. Orang terdekat dan para sahabatku, Riyan Novry Alvian, Budi Santoso, Syarif Hidayat, Riyan Juliansah, dan Miftahuddin.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung, tempatku menimba ilmu yang mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak.



## RIWAYAT HIDUP

As'ari dilahirkan di Lampung tepatnya di Sekampung Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 22 Januari 1996, sebagai anak ke-enam dari 6 bersaudara, dari pasangan bapak Madari dan Ibu Sutinah.

Pendidikan penulis berawal di sekolah dasar (SD) Negeri 3 Giriklopomulyo dilanjutkan, sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 4 Sekampung dilanjutkan di, kemudian melanjutkan di SMA Negeri 2 Sekampung yang diselesaikan pada tahun 2014.

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Yogyakarta, Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di MIN 2 Bandar Lampung.

Selama perkuliahan penulis pernah mengikuti beberapa organisasi sebagai pengembangan diri pribadi saya, kemudian juga penulis pernah bekerja dalam beberapa instansi, pertama organisasi yang pernah diikuti yaitu :

- a. HMJ PGMI (Himpunan Mahasiswa Jurusan – Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) menjabat sebagai anggota dan pernah menjadi kabid Infokom.
- b. UKM Bapinda (Unit Kegiatan Mahasiswa - Badan Pembinaan Dakwah) sebagai anggota biasa



- c. UKM HIQMA (Unit Kegiatan Mahasiswa - Himpunan Qori-Qoriah Mahasiswa) sebagai anggota dan pernah menjadi ketua bidang seni musik islami (HADROH)
  - d. IMPI (Ikatan Mahasiswa PGMI Se-Indonesia)
  - e. FSLDK (Forum Silaturahmi Lembaga Dakwah Kampus) sebagai anggota
- Pengalaman kerja penulis yaitu :
- a. Kerja pada instansi atau CV SAING Ushuluddin ( tempat fotocopy atau print serta ATK ) terdapat di deretan kantin fakultas ushuluddin UIN Raden Intan Lampung
  - b. Mengajar Sekolah Islam Terpadu di Korpri Jaya dan mengajar di TPA Rachmat Hidayat Korpri Jaya Sukarame
  - c. Kerja pada instansi pemerintah BAZNAS PROV. LAMPUNG (Badan Amil Zakat Nasional Provinsi Lampung) bagian sistem administrasi, web, dan olah data. Alamat : Jalan Cut Mutia no.23 Teluk Betung Bandar Lampung
  - d. Ojek Online - GRAB Provinsi Lampung
  - e. TPA Masjid Miftahul Huda. Alamat : Jalan Raden Saleh Way Huwi Lampung Selatan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

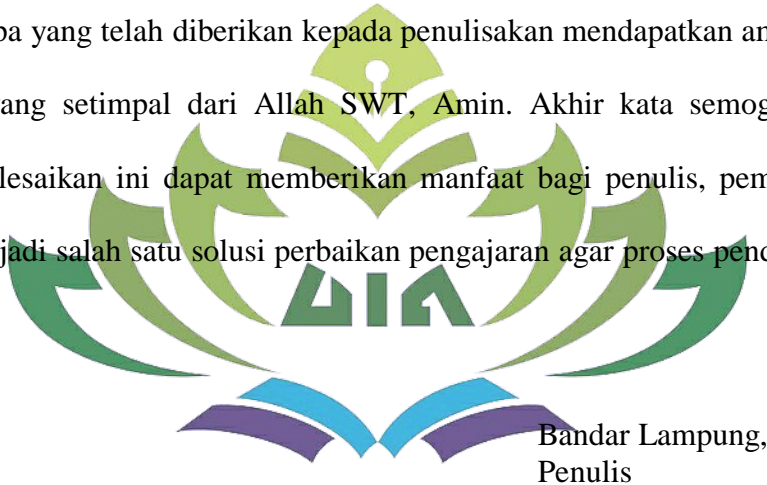
Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta nikmat yang tidak ternilai harganya. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung”

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M. Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak H. Abdul Hamid, M.Pd.I Selaku pembimbing I yang membantu penulis dalam memberikan saran dan kritikan dalam penyusunan skripsi ini dengan baik dan benar.

5. Bapak Ardian Asyhari, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu membantu dan meluangkan banyak waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman yang memberikan warna dalam perjalanan kuliah selama ini, Diah Rizki Nurkalifah, Andi Wardan, Ridho Agung Juwantara, Ana Rusmalina, Ayu Dwi Astuti serta seluruh teman-teman sekalian yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu karena kalian semua sangat membantu penulis dan memberikan cerita yang tak terlupakan.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan amal ibadah dan imbalan yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Akhir kata semoga skripsi yang penulis selesaikan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, sehingga dapat menjadi salah satu solusi perbaikan pengajaran agar proses pendidikan menjadi lebih baik.



**As' ari**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengembangan Bahan Ajar .....	9
1. Pengertian Bahan Ajar .....	9
2. Struktur Bahan Ajar .....	10
a. Struktur Bahan Ajar <i>Handout</i> .....	10
b. Struktur Bahan Ajar Buku .....	10
c. Struktur Bahan Ajar Modul .....	10
d. Struktur Bahan Ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) .....	10
e. Struktur Bahan Ajar Brosur .....	11
f. Struktur Bahan Ajar Leaflet .....	11
g. Struktur Bahan Ajar Wallchart .....	11
h. Struktur Bahan Ajar Foto atau Gambar .....	11
3. Jenis-jenis Bahan Ajar .....	12
4. Prinsip Bahan Ajar .....	12
5. Cara Menentukan Bahan Ajar .....	13
6. Langkah-Langkah Pembuatan Bahan Ajar .....	14
a. Kriteria Tujuan Instruksional .....	14
b. Materi Pelajaran Agar Terjabar .....	14
c. Relevan dengan Kebutuhan Peserta Didik .....	14

d. Kesesuaian dengan Kondisi Masyarakat .....	15
e. Materi Pelajaran Mengandung Segi-Segi Etik .....	15
f. Materi Pelajaran yang Tersusun dalam Ruang Lingkup dan Urutan yang Sistematis dan Logis .....	15
g. Materi Pelajaran Bersumber dari Buku Sumber yang Baku, Pribadi Pendidik Yang Ahli, dan Masyarakat .....	16
7. Menentukan Cakupan dan Urutan Bahan Ajar .....	16
a. Cakupan Bahan Ajar .....	17
b. Urutan Bahan Ajar .....	18
B. Multimedia Interaktif .....	19
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	19
2. Manfaat Multimedia .....	21
3. Fungsi Multimedia Interaktif .....	22
C. Multimedia Interaktif berbasis Prezi .....	22
1. Pengertian Prezi .....	22
2. Keunggulan dan Kelemahan Prezi .....	25
3. Beberapa Fitur yang Disediakan Oleh Prezi .....	26
D. Pembelajaran Akidah Akhlak .....	27
1. Akidah .....	27
2. Akhlak .....	27
3. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak .....	29
4. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak .....	30
E. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak .....	31
a. Aspek Akidah (Keimanan) .....	31
b. Aspek Akhlak .....	32
c. Aspek Adab .....	32
d. Aspek Kisah Teladan .....	33
F. Kerangka Berfikir .....	33
G. Hasil Penelitian yang Relevan .....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Jenis Penelitian .....	36
B. Metode Penelitian .....	36
C. Prosedur Pengembangan .....	37
1. Potensi dan Masalah .....	38
2. Pengumpulan Data .....	39
3. Desain Produk .....	39
4. Validasi Desain .....	39
5. Perbaikan Desain .....	40
6. Uji Coba Produk .....	40
7. Revisi Produk .....	40
D. Jenis Data .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1. Interview (Wawancara) .....	41
2. Lembar Validasi .....	42

3. Angket .....	42
F. Teknik Analisis Data .....	43
1. Angket Vaidasi Bahan Ajar .....	43
2. Angket Respon .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	46
1. Potensi Dan Masalah .....	46
2. Pengumpulan Data .....	48
3. Desain Produk.....	48
4. Validasi Produk.....	53
5. Revisi Desain .....	59
6. Hasil Uji Coba Produk .....	63
7. Revisi Produk.....	64
B. Pembahasan .....	65
1. Validasi Produk .....	65
2. Uji Coba Produk .....	67
3. Kelebihan dan kelemahan Bahan Ajar.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Materi Mengenal <i>Kalimat Thayyibah</i> .....	7
2. Kriteria Penilaian Anket Validasi .....	33
3. Daftar Nama Validator Ahli .....	52
4. Data Validasi Produk oleh Ahli Materi .....	53
5. Data Validasi Produk oleh Ahli Materi 1 .....	54
6. Data Validasi Produk oleh Ahli Materi 2 .....	55
7. Data Validasi Produk Oleh Ahli Media .....	56
8. Data Validasi Produk oleh Ahli Media 1 .....	57
9. Data Validasi Produk Oleh Ahli Media 2 .....	58
10. Data Komentar dan Saran Validasi Ahli Materi .....	59
11. Data Saran Perbaikan dari Ahli Materi .....	59
12. Data Komentar dan Saran Validasi Ahli Media .....	60
13. Data Saran Perbaikan dari Ahli Media .....	60
14. Data Respon Guru / Pendidik .....	61
15. Data Uji Coba dan Respon Pendidik MIN 2 Bandar Lampung .....	62
16. Data Uji Coba dan Respon Pendidik MIN 1 Bandar Lampung .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal atau <i>Loading</i> Aplikasi.....	24
2. Tampilan <i>Template</i> atau Desain yang Bisa diubah .....	24
3. Tampilan <i>Template</i> Materi yang telah dibuat .....	24
4. Tampilan <i>Slide</i> untuk Memasukan Materi Pembelajaran .....	25
5. Tampilan Keseluruhan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran .....	25
6. Prosedur Pengembangan .....	37
7. Tampilan Bagian Depan PREZI .....	47
8. Tampilan kata pengantar .....	48
9. Tampilan petunjuk pnggunaan bahan ajar .....	49
10. Tampilan Kompetensi .....	50
11. Tampilan Awal Materi .....	51
12. Tampilan Beberapa Materi .....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	75
2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	76
3. Kisi-Kisi Instrumen Respon Pendidik .....	77
4. Lembar Observasi MIN 1 Bandar Lampung .....	78
5. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Pendidik .....	79
6. Lembar KI dan KD Materi Akidah Akhlak kelas V .....	81
7. Lembar Dokumentasi Pra - Penelitian .....	83
8. Surat Permohonan Validasi Ahli Media I .....	84
9. Lembar Validasi Ahli Media I .....	85
10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media II .....	89
11. Lembar Validasi Ahli Media II .....	90
12. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi I .....	94
13. Lembar Validasi Ahli Materi I .....	95
14. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi II .....	99
15. Lembar Validasi Ahli Materi II .....	100
16. Angket Respon Guru MIN 2 Bandar Lampung .....	104
17. Angket Respon Guru MIN 1 Bandar Lampung .....	107
18. Surat Balasan MIN 1 Bandar Lampung .....	110
19. Surat Balasan MIN 2 Bandar Lampung .....	111
20. Surat Permohonan Penelitian .....	112
21. Pengesahan Proposal .....	114
22. Tampilan Bahan Ajar PREZI .....	115
23. Lembar RPP dan Silabus Pembelajaran .....	131
24. Foto Penelitian di SMP Negeri 28 Bandar Lampung .....	151
25. Nota Dinas Pembimbing Akademik .....	154
26. Kartu Konsultasi .....	156



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Dalam islam pendidikan juga terkandung dalam berbagai surat maupun ayat yang menerangkan bahwa pendidikan itu memang penting bagi kehidupan manusia salah satunya ada didalam surat Al – Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

*Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu*

---

<sup>1</sup>Wina Sanjaya, *STRATEGI PEMBELAJARAN Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2013), Cet.Ke-10, h.2

*pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*<sup>2</sup>

Berkaitan dengan makna tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal terpenting bagi suatu individu untuk meningkatkan kualitas diri dan pengembangan diri mejadi yang lebih baik.

Usaha sadar dalam proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan komunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana dan prasarana, media dan sumber pembelajaran yang mendukung.

Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran<sup>3</sup>. Menurut peneliti bahwasannya adalah media dan sumber pembelajaran adalah salah satu persyaratan menjadi guru profesional yaitu guru yang dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar proses belajar mengajar menjadi optimal, dengan ini diharapkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar dapat tercapai, seperti contohnya pendidik menggunakan multimedia interaktif berbasis prezi yang memang dewasa ini belum begitu banyak digunakan oleh pendidik atau guru maupun instansi pendidikan seperti sekolah.

---

<sup>2</sup> Departemen RI, *al- qur'an dan terjemahnya*, (Bandung : Diponogoro, 2017) h.543

<sup>3</sup> Zinnurain, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.2 No.2 (Oktober 2015), h. 158

Sekolah sebagai sarana pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan diri siswa ke arah yang positif. Salah satunya untuk peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran akidah akhlak sangat bergantung pada peranan guru dalam mengelola pembelajaran kemudian guru maupun pendidik itu sendiri menggabungkan atau memasukan dan mengelola pembelajaran tersebut dengan teknologi yang saat ini berkembang dengan sangat pesat seperti halnya dengan multimedia interaktif, pasti hasilnya pun akan lebih baik dan proses pembelajaran menjadi optimal. Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sangat berperan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.<sup>4</sup> Seperti halnya peneliti yang akan menggunakan teknologi prezzi dalam sebuah pembelajaran, agar dapat di pergunakan ataupun dimanfaatkan teknologi ini sebagai metode, media, dan bahan pembelajaran di sekolah kedepannya.

Ada banyak jenis metode, media, dan bahan pembelajaran yang dapat digunakan guru selama di kelas, salah satunya dengan ceramah. Tetapi ada baiknya bagi para guru untuk memikirkan secara matang terlebih dahulu mengenai metode, media, dan bahan pembelajaran apa yang akan digunakan kepada peserta didiknya sebagai teknik penyajian materi pembelajaran yang dipakai. Guru harus memahami model-model belajar peserta didiknya yang paling dominan ketika di kelas, barulah bisa

---

<sup>4</sup> Dewi Salma DKK, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Bandung : CV.Kencana Prenadamedia Group, 2016 ) h. 209



menentukan metode pembelajarannya agar tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai dengan sangat efektif.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang penulis lakukan di MIN 1 Bandar Lampung siswa kelas V, diperoleh keterangan bahwa Guru masih menggunakan bahan ajar kurang tepat seperti buku kemudian peserta didik, membaca sendiri tanpa diarahkan guru, dan bersifat kurang menarik, guru dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan bahan ajar yang interaktif sehingga peserta didik merasa jenuh dan memiliki keaktifan belajar yang kurang, peserta didik memerlukan bahan ajar yang lebih inovatif serta interaktif sehingga proses belajar mengajar menjadi optimal dan peserta didik mampu belajar dengan maksimal.<sup>5</sup>

Menurut fakta diatas untuk memperbaiki sistem penyelenggaraan pendidikan di sekolah terutama di MIN 1 Bandar Lampung. Guru saat ini semestinya mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, mengingat sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai seperti adanya LCD proyektor, laptop atau komputer yang masih bisa dioperasikan, serta aliran listrik yang stabil sehingga anak tidak jenuh dan bosan. Sebagai fasilitator guru harus mempunyai banyak kecakapan dalam memilih bahan ajar yang berbeda-beda, dalam proses pembelajaran itu sebisa mungkin diperhatikan oleh guru untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut. Selanjutnya sumber belajar dan bahan ajar dapat diartikan sebagai satu set bahan atau situasi yang

---

<sup>5</sup> Observasi, MIN 1 Bandar Lampung, ( Bandar Lampung Tanggal 29 November 2017 Pukul 10:30 WIB )

diciptakan untuk menunjang peserta didik belajar, seperti sumber belajar buku pelajaran atau bahan ajar yang didesain menggunakan multimedia interaktif.<sup>6</sup>

Salah satu bahan ajar yang diyakini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Ahlak adalah bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dikarenakan beberapa aspek diantaranya adalah a) mudah disajikan dalam proses pembelajaran, b) lebih dapat menarik perhatian siswa, c) dapat diedit atau diperbaiki setiap saat. Selanjutnya mengapa peneliti ingin membuat bahan ajar ini dan mengambil materi tentang mengenal *kalimat toyyibah* dikarenakan agar peserta didik semakin mengetahui, kemudian cepat untuk menghafal dan antusias dalam belajar karena menggunakan multimedia seperti suara dan gambar yang menarik juga siswa mudah dan terbiasa untuk membaca serta memahaminya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang diberi judul "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Tentang Mengenal *Kalimat Tayyibah* Di Madrasah Ibtidaiyah"

---

<sup>6</sup> Observasi, MIN 1 Bandar Lampung, 29 November 2017

## B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan metode yang bervariasi
2. Kurang nya kreativitas guru dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar
3. Belum dikembangkannya penggunaan media pembelajaran berbasis PREZI

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis Aplikasi Prezi Presentasi Flash atau Exe.
2. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan mata pelajaran akidah ahklak materi mengenal *kalimat at-toyyibah*.
3. Bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu untuk kelas 5 SD/MI Sederajat
4. Pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan KI dan KD sebagai berikut :

#### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi Akidah Ahlak tentang *kalimat tayyibah* sehingga dapat digunakan oleh siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah ?
2. Bagaimanakah kemenarikan penggunaan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif pada materi Akidah Ahlak tentang *kalimat tayyibah* ?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis prezi ?

#### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif pada materi Akidah Ahlak tentang *kalimat tayyibah* sehingga dapat digunakan oleh peserta didik kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah
2. Untuk mengetahui kemenarikan penggunaan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif pada materi Akidah Ahlak tentang *kalimat tayyibah* agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap bahan ajar berbasis Prezi



## F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan berbasis multimedia interaktif pada materi mengenal *kalimat toyyibah* kelas V SD/MI dan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mempelajari materi mengenal *kalimat toyyibah* dengan memanfaatkan bahan ajar yang dihasilkan.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan bahan ajar PREZI adalah sebagai berikut :

1. Produk bahan ajar berbentuk multimedia interaktif PREZI
2. Produk bahan ajar berbentuk software/program komputer
3. Produk bahan ajar yang bisa di ubah menjadi PDF / dokumen
4. Bahan ajar didesain *full colour* agar lebih menarik
5. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Bahan Ajar

##### 1. Pengertian Bahan Ajar

Beberapa pengertian tentang bahan ajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis.
- b. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan atau teks yang diperlukan oleh pendidik untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- c. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.<sup>1</sup>
- d. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan pendidik/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- e. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2015), h.24

Jadi bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik berupa secara materi ataupun material yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

## **2. Struktur Bahan Ajar**

### **a. Struktur Bahan Ajar *Handout***

Struktur bahan ajar *handout* sangat sederhana, yaitu hanya terdiri dari dua komponen yang terdiri dari judul dan informasi pendukung.

### **b. Struktur Bahan Ajar Buku**

Struktur bahan ajar buku terdiri dari empat komponen, antara lain judul, kompetensi dasar atau materi pokok, latihan, serta penilaian.

### **c. Struktur Bahan Ajar Modul**

Struktur bahan ajar modul terdiri dari atas tujuh komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

### **d. Struktur Bahan Ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)**

Struktur bahan ajar LKPD lebih sederhana dari pada modul, namun lebih kompleks dari pada buku. Struktur bahan ajar LKPD terdiri dari enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

---

<sup>2</sup>Daryanto, Aris Dwi Cahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h.74

**e. Struktur Bahan Ajar Brosur**

Untuk bahan ajar yang berbentuk brosur, struktur bahan ajarnya hanya meliputi empat komponen, yaitu judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian.

**f. Struktur Bahan Ajar Leaflet**

Struktur bahan ajar *leaflet* terdiri atas empat komponen seperti hanya brosur yang terdiri dari judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian.

**g. Struktur Bahan Ajar Wallchart**

Struktur bahan ajar *wallchart* meliputi empat komponen, akan tetapi yang tercantum pada bahan ajar hanya komponen judul, sedangkan komponen lainnya seperti kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian terdapat pada lembaran kertas yang lain.

**h. Struktur Bahan Ajar Foto atau Gambar**

Struktur bahan ajar foto atau gambar meliputi lima komponen yang hampir sama dengan *wallchart*. Jadi, komponen yang tercantum pada bahan ajar hanya judul, sedangkan empat komponen lainnya yang terdiri dari kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian terdapat pada lembaran kertas.



### 3. Jenis-Jenis Bahan Ajar

- a. Bahan ajar dalam bentuk cetak misalnya lembar kerja peserta didik (LKPD), *handout*, buku, modul, brosur, *leaflet*, *wallchart*, dll.
- b. Bahan ajar berbentuk audio visual, misalnya film, video, dan VCD.
- c. Bahan ajar berbentuk audio, misalnya kaset, radio, CD audio.
- d. Visual, misalnya foto, gambar, model/maket, multimedia, misalnya CD interaktif, *computer based learning*, internet.

### 4. Prinsip Bahan Ajar

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi:

- a. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.
- b. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah pengoperasian bilangan yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, maka materi yang diajar juga harus meliputi teknik pejumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

- c. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak diperlukan untuk mempelajarinya.<sup>3</sup>

### 5. Cara Menentukan Bahan Ajar

Setiap penyusun satuan pelajaran di dalam pelaksanaan Kurikulum diharapkan melakukan langkah-langkah berikut:

- a. Mendalami pokok-pokok bahasan dan peranannya dalam mencapai tujuan-tujuan kurikulum dan instruksional umum;
- b. Mengkategorikan bahan-bahan pengajaran dalam satuan-satuan konsep pengertian atau masalah yang dalam hal beberapa pokok bahasan bahan-bahan pengajaran saling berkaitan satu sama lain;
- c. Menetapkan satuan-satuan konsep dan pengertian atau masalah sebagai satuan bahasan; dan
- d. Menetapkan perbandingan peranan antara berbagai satuan bahasan tersebut untuk menentukan alokasi waktu.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Andi Prastowo, *ibid.*, h.374

<sup>4</sup>Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h.218

## 6. Langkah-Langkah Pembuatan Bahan Ajar

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajar oleh pendidik di satu pihak dan harus dipelajari peserta didik dilain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kriteria pemilihan bahan ajar yaitu:

### a. Kriteria Tujuan Instruksional

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

### b. Materi Pelajaran Agar Terjabar

Perincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan di mana setiap tujuan pembelajaran telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran.

### c. Relevan dengan Kebutuhan Peserta Didik

Kebutuhan peserta didik yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan

pribadi peserta didik secara bulat dan utuh. Beberapa aspek diantaranya adalah pengetahuan sikap, nilai dan keterampilan.

**d. Kesesuaian dengan Kondisi Masyarakat**

Peserta didik disiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Materi pelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu peserta didik memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan peserta didik menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

**e. Materi Pelajaran Mengandung Segi-Segi Etik**

Materi yang akan dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral peserta didik kelak. Pengetahuan dan keterampilan yang akan peserta didik peroleh dari materi pelajaran yang telah peserta didik terima di arahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakatnya.

**f. Materi Pelajaran yang Tersusun dalam Ruang Lingkup dan Urutan yang Sistematis dan Logis**

Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkupnya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis peserta didik. Isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh peserta didik dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

### **g. Materi Pelajaran Bersumber dari Buku Sumber yang Baku, Pribadi**

#### **Pendidik yang Ahli, dan Masyarakat**

Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya.<sup>5</sup>

Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi pertama-tama mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. Secara lengkap, langkah-langkah pemilihan bahan ajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b. Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di pelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Setiap aspek standar kompetensi tersebut memerlukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang berbeda-beda untuk membantu pencapaiannya.

### **7. Menentukan Cakupan dan Urutan Bahan Ajar**

#### **a. Cakupan Bahan Ajar**

Cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran perlu diperhatikan beberapa aspek, yaitu:

---

<sup>5</sup>Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2016), h.270



- 1) Aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur);
- 2) Aspek afektif;
- 3) Aspek psikomotorik.

Selain memperhatikan jenis materi pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut:

- 1) Keluasan materi, adalah menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran;
- 2) Kedalaman materi, adalah seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari/dikuasai oleh peserta didik.<sup>6</sup>

Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan dalam cakupan bahan ajar yaitu:<sup>7</sup>

- 1) Judul, MP, KI dan KD, tempat/kelas dimana peserta didik belajar;
- 2) Petunjuk belajar;
- 3) Tujuan yang akan dicapai;
- 4) Informasi pendukung;
- 5) Latihan-latihan;
- 6) Petunjuk kerja; dan
- 7) Penilaian.

---

<sup>6</sup>Yunus Abidin, *Opcit.*, h.271

<sup>7</sup>Yunus Abidin, *Loccit.*, h.272

## **b. Urutan Bahan Ajar**

Urutan penyajian (*sequencing*) materi pembelajaran sangat penting. Tanpa urutan yang tepat, akan menyulitkan peserta didik dalam mempelajarinya, terutama untuk materi yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan peserta didik dalam mempelajarinya.

Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok, yaitu:

### **1) Pendekatan Prosedural**

Urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas.

### **2) Pendekatan Hierarkis**

Urutan materi pembelajaran secara hierarkis menggambarkan urutan yang berjenjang dari mudah ke sulit, atau dari yang sederhana ke yang kompleks.

### **3) Sumber Bahan Ajar**

Sumber bahan ajar merupakan tempat di mana bahan ajar dapat diperoleh. Peserta didik dapat dilibatkan untuk mencarinya, sesuai dengan kemampuannya. Berbagai sumber dapat digunakan untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun sumber-sumber bahan ajar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a) *Buku Teks* yang diterbitkan oleh berbagai penerbit.
- b) *Laporan Hasil Penelitian* yang diterbitkan oleh lembaga penelitian.
- c) *Jurnal Penerbitan* hasil penelitian dan pemikiran ilmiah.
- d) *Pakar* atau Ahli Bidang Studi.
- e) *Profesional* yaitu orang-orang yang bekerja pada bidang tertentu.
- f) *Buku Kurikulum*.
- g) *Penerbitan berkala* seperti harian, mingguan, dan bulanan yang banyak berisikan informasi yang berkenaan dengan bahan ajar suatu mata pelajaran.
- h) *Internet* yang banyak ditemui segala macam sumber bahan ajar.
- i) *Berbagai jenis media audiovisual*.
- j) *Lingkungan* (alam, sosial, seni budaya, teknik, industri, ekonomi).<sup>8</sup>

## B. Multimedia Interaktif

Berbicara dengan multimedia interaktif, berarti kita harus paham dulu apa yang dimaksud dengan multimedia, kemudian kita kaitkan dengan interaktif.

### 1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “*multi*” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “*medium*” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.<sup>9</sup>

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.174

<sup>9</sup> <https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/> di akses pada hari/tanggal senin, 05 februari 2018 pada pukul 14:00 WIB

- a. Sesuai dengan pendapat Vaughan multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”.
- b. Rada berpendapat bahwa “multimedia merujuk ke perpaduan/sinkronisasi aliran media (any synchronized media stream)”. Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern)
- c. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif DLL.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia

---

<sup>10</sup> Fitro Nur Hakim,” Pengembangan CD Multimedia Interaktif Belajar Animasi Tingkat Dasar”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol.2 No.1 (Maret 2013) h.28-29

interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas.

## 2. Manfaat Multimedia

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.



- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

### 3. Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam sebuah presentasi yang ditulis oleh Yanuar Rahman menyimpulkan beberapa fungsi dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut:<sup>11</sup>

- a. Komunikasi antar bisnis: manajemen, absensi, keuangan.
- b. Komunikasi bisnis dan konsumen: e-commerce.
- c. Komunikasi antar konsumen: jejaring sosial
- d. E-Learning: training, alat bantu pengajaran, media pembelajaran.
- e. Hiburan: games.
- f. Komunikasi pemerintah: informasi publik, layanan masyarakat.
- g. Komunikasi kebudayaan: informasi museum dan galeri.

### C. Multimedia Interaktif berbasis PREZI

#### 1. Pengertian PREZI

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh Prezi adalah untuk “membuat berbagi ide menjadi lebih menarik”, dan Prezi sengaja dibuat

---

<sup>11</sup><https://samiyantosolo.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif/> di akses pada hari/tanggal rabu, 07 februari 2018 pada pukul 08:00 WIB

untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.<sup>12</sup>

Prezi adalah sebuah perangkat lunak (software) masa kini yang fungsi utamanya hampir sama dengan Power Point, yaitu untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menggunakan Zooming User Interface (ZUI), hal inilah yang membuat software ini mempunyai ciri khas dan keunggulan tersendiri, yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka.

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier. presentasi linier adalah presentasi terstruktur artinya tampilan yang satu dengan yang lainnya saling berurutan, sedangkan presentasi non linier adalah presentasi yang berbentuk peta-pikiran (mind-map). Dalam software ini teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna dapat menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi sesuai keinginan.

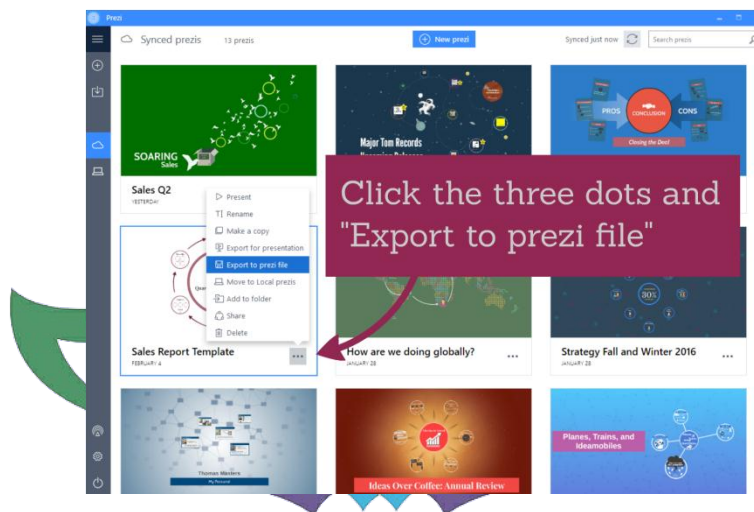
---

<sup>12</sup> Mohammad Yusuf Rodhi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikis Kritis Pada Materi Kalor". *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika JIPF*, Vol.3 No.2 (Tahun 2014) h.138

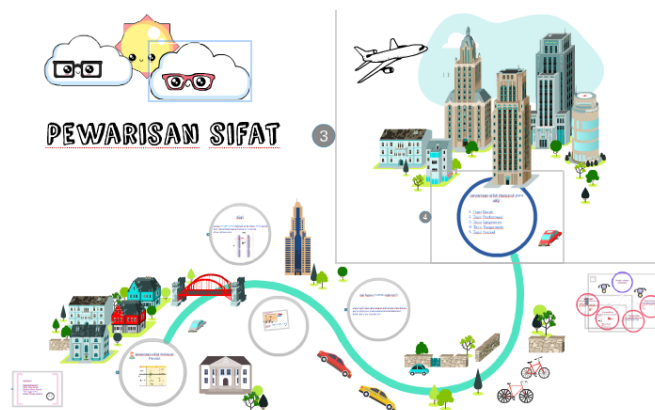
Berikut ini merupakan beberapa contoh tampilan aplikasi PREZI



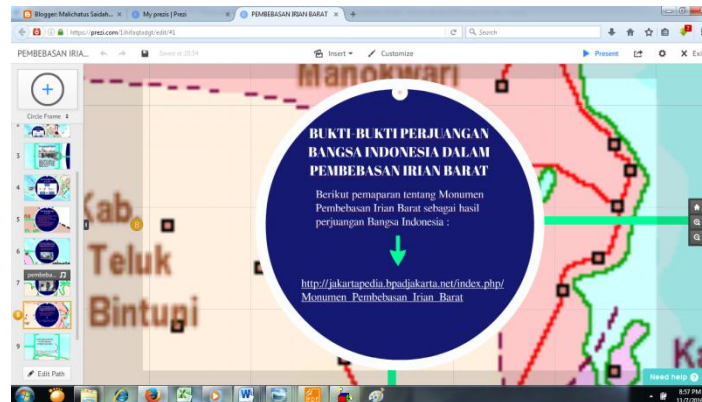
Tampilan awal / loading aplikasi



Tampilan template / desain yang bisa diubah



Tampilan template materi yang telah dibuat



Tampilan Slide untuk memasukan materi pembelajaran DLL



Tampilan keseluruhan Slide materi pembelajaran DLL

## 2. Keunggulan dan Kelemahan PREZI

### a. Keunggulan prezi :

- 1.) Tampilan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan power point.
- 2.) Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI nya.
- 3.) Lebih simple dalam hal pembuatan animasi.
- 4.) Pilihan tema keren, yang dapat di unduh secara online.

b. Kelemahan prezi :

- 1.) Hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang nge-Zoom).
- 2.) Proses instalasinya membutuhkan koneksi internet.
- 3.) Sulit memasukkan simbol matematika.
- 4.) Untuk versi trialnya berlaku 30 hari, tapi masih bisa diantisipasi

**3. Beberapa Fitur yang Disediakan Oleh Prezi:**

- a. Pan dan Zoom yaitu : Perbesar dan perkecil kanvas prezi untuk memvisualisasikan ide dan menyorot detil serta melihat keseluruhan presentasi
- b. Impor Media yaitu : Sisipkan gambar, video, video YouTube, PDF, atau media lainnya ke dalam Prezi.
- c. Set Perlengkapan Lengkap yaitu : Pilih templat dan/atau tema yang anda inginkan untuk kostumisasi tampilan Prezi anda.
- d. Presentasi Online dan Offline yaitu : Mempresentasikan prezi milik pengguna secara online atau mengunduh presentasi milik pengguna serta menampilkan prezi pengguna secara offline
- e. Kerja Sama yaitu : Memungkinkan pengguna untuk melakukan kolaborasi dengan rekan presentasi pengguna dalam waktu-nyata, menyebrangi ruang dan zona waktu.
- f. Buat Alur Cerita yaitu : Memungkinkan pengguna untuk menggunakan bingkai dan jalur untuk membuat perjalanan presentasi yang sinematis.



## D. Pembelajaran Akidah Akhlak

### 1. Akidah

Akidah dalam Bahasa Arab: Al-Akidah, dalam istilah islam yang berarti iman. Semua system kepercayaan atau keyakinan bisa dianggap sebagai salah satu akidah. Pondasi akidah islam didasarkan pada hadits Jibril, yang memuat definisi islam, rukun islam, rukun iman, ihsan dan peristiwa hari akhir.<sup>13</sup>

### 2. Akhlak

Menurut bahasa, kata akidah berasal dari bahasa Arab yaitu [ اَوْعِدُ-يُعْذِرُ-عَفْد ] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan aqidah ialah jamak dari akidah, artinya kepercayaan. Akidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujuam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh keragu-raguan.

Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa akidah adalah sesuatu yang mengharapakan hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa akidah adalah dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Mustafa Kamal Nasution, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak", *Jurnal Tunas Bangsa Aceh Besar*, (Tahun 2013) h.32

<sup>14</sup> Nur Hidayat, *Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*, (Yogyakarta : Ombak , 2015), h.131

Akhlak tercakup pengertian terciptanya keterpaduan antara kehendak Khaliq (Tuhan) dengan perilaku Makhluk (manusia).<sup>15</sup> Sementara kata “akhlak” juga berasal dari bahasa Arab, yaitu [ خلق ] jamaknya [ أخلاق ] yg artinya tingkah laku, perangai, tabi’at, watak, moral atau budi pekerti.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, akhlak dapat diartikan budi pekerti, tabiat, kelakuan, watak. Jadi, akhlak merupakan sikap yang telah melekat pada diri seseorang secara diwujudkan dalam tingkah laku atau perbuatan. Jika tindakan spontan itu baik menurut pandangan akal dan agama, maka disebut akhlak yang baik atau akhlaqul karimah, atau akhlak mahmudah.

Akan tetapi apabila tindakan spontan itu berupa perbuatan yang jelek, maka disebut akhlak tercela atau akhlaqul madzmumah. Akhlak ataupun budi pekerti memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Akhlak yang baik akan membedakan antara manusia dengan hewan. Manusia yang berakhlak mulia, dapat menjaga kemuliaan dan kesucian jiwanya, dapat mengalahkan tekanan hawa nafsu syahwat syaitoniah, berpegang teguh kepada sendi-sendi keutamaan.

Menghindarkan diri dari sifat-sifat kecurangan, kerakusan dan kezaliman. Manusia yang berakhlak mulia, suka tolong menolong sesama insan dan makhluk lainnya. Nabi s.a.w. bersabda yang maksudnya adalah: "Sesungguhnya aku diutus adalah untuk menyempurnakan budi pekerti (akhlak) yang mulia." (H.R.Ahmad).<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Dr.M.Dahlan R, M.A, *Konsep Pembelajaran Aqidah Akhlak* , (Yogyakarta : Deepublish, 2016), h.97

<sup>16</sup> H. Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak*, (Yogyakarta : Lembaga Pengkajian & Pengamalan Islam, 2016), h.6

Akhlak yang buruk akan membinasakan seseorang insan dan juga akan membinasakan ummat manusia. Manusia yang mempunyai akhlak yang buruk senang melakukan sesuatu yang merugikan orang lain. Senang melakukan kekacauan, senang melakukan perbuatan yang tercela, yang akan membinasakan diri dan masyarakat seluruhnya. Nabi s.a.w. bersabda yang bermaksud: "Orang Mukmin yang paling sempurna imannya, ialah yang paling baik akhlaknya." (H.R.Ahmad).<sup>17</sup>

**Jadi**, Pembelajaran Akidah Akhlaq adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pembelajaran itu juga diarahkan pada peneguhan akidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

### 3. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

- a. Agar peserta didik memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani, sehingga dalam bersikap dan bertingkah-laku sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits.
- b. Agar siswa memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keinginan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan berusaha sekuat tenaga untuk meninggalkan akhlak yang buruk, baik dalam hubungannya dengan Alloh

---

<sup>17</sup> M Dahlan R, *Ibid.*, h. 101

SWT, diri sendiri, antar manusia maupun hubungannya dengan alam lingkungan.

- c. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- d. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

#### 4. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak

- a. memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan meyakini dengan keyakinan yang benar terhadap Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, dan Qadha Qadar-Nya.
- b. Memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan mengamalkan ajaran Islam tentang akhlak, baik yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Allah, manusia dengan dirinya, dan manusia dengan alam lingkungannya.

Didalam Al Qur'an telah dijelaskan fungsi dari **Akidah Akhlak** yaitu:

- a. Sebagai dasar bertingkah laku umat manusia, sebagaimana tercantum dalam (Q.S. An Najm ayat ; 3-4)
- b. Dan Tiadalah yang diucapkannya itu (Al-Quran) menurut kemauan hawa nafsunya. Ucapannya itu tiada lain hanyalah wahyu yang diwahyukan (kepada-Nya). (QS : An Najm, 3-4).
- c. Membimbing seseorang dalam bertingkah laku. Disini Rasulullah merupakan suri tauladan yang harus dicontoh sikap dan akhlaknya.

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (QS : Al-Ah Zaab, 21).

### **E. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi pelajaran yang dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami secara sederhana pula, untuk dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

#### **a. Aspek akidah (keimanan), mencakup :**

1. Kalimat *thayyibah* sebagai materi pembiasaan, meliputi: *Laa ilaaha illallaah, basmalah, alhamdulillah, subhanallaah, Allaahu Akbar, ta'awwudz, maasya Allah, assalaamu'alaikum, salawat, tarji', laa haula wala quwwata illaa billah*, dan *istighfaar*.
2. *Al-asma' al-husna* sebagai materi pembiasaan, meliputi: *al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahiim, as-Samai', ar-Razzaaq, al-Mughnii, al-Hamiid, asy-Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-'Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, al-Baathin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhiab, al-'Aliim, azh-Zhaahir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu'min, al-Latiif, al-Baaqi, al-Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbaar, al-Mushawwir, al-Qadiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur, dan al-Haliim*.

3. Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *thayyibah*, *al-asma' al-husna* dan pengenalan terhadap salat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
4. Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul dan Hari akhir serta Qada dan Qadar Allah)

**b. Aspek akhlak meliputi:**

1. Pembiasaan akhlak karimah (*mahmudah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, *tablig*, *fathanah*, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, *qana'ah*, dan tawakal.
2. Mengindari akhlak tercela (*madzmumah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.

**c. Aspek adab Islami, meliputi:**

1. Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
2. Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
3. Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga
4. Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.

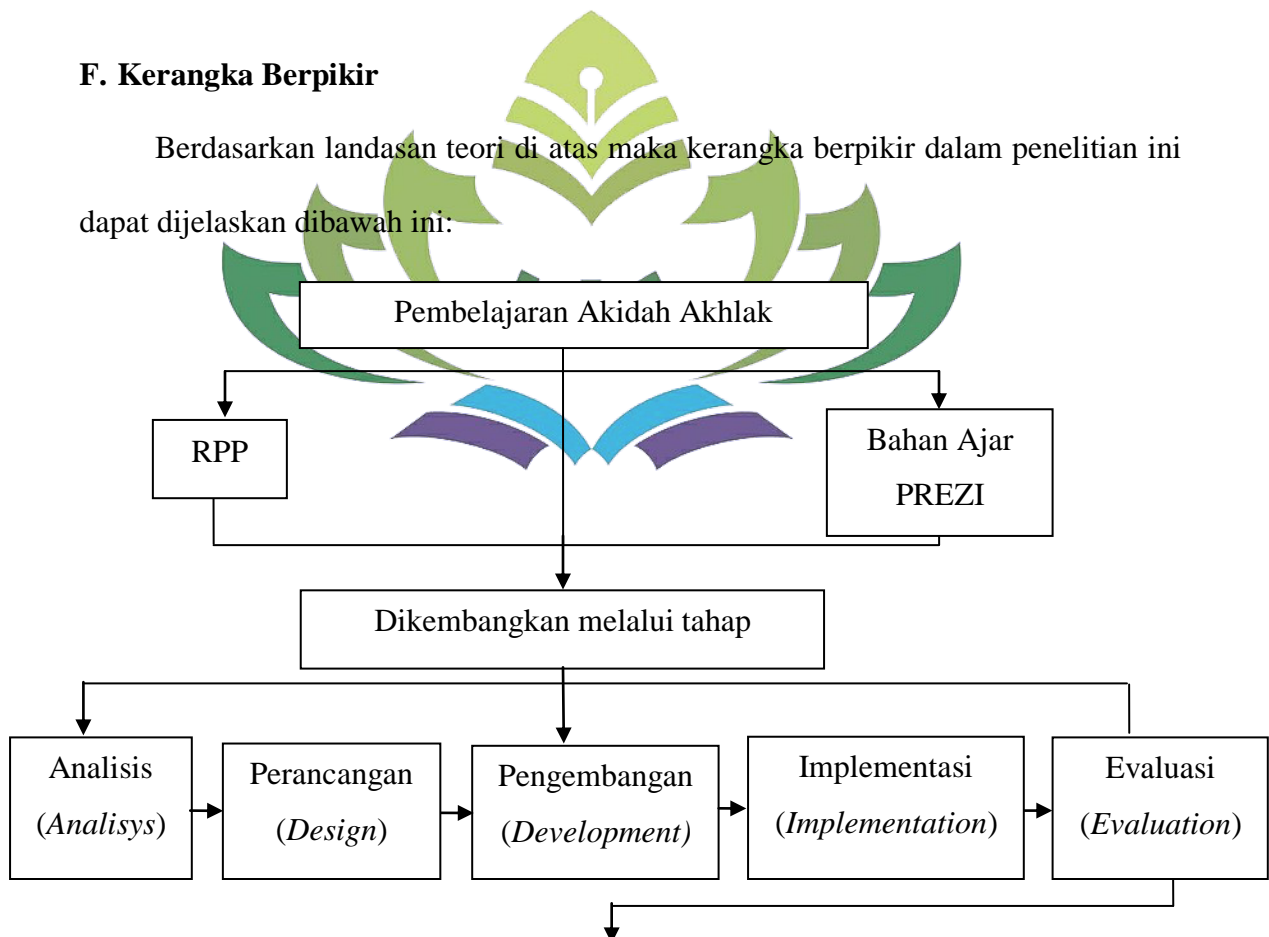


#### d. Aspek kisah teladan

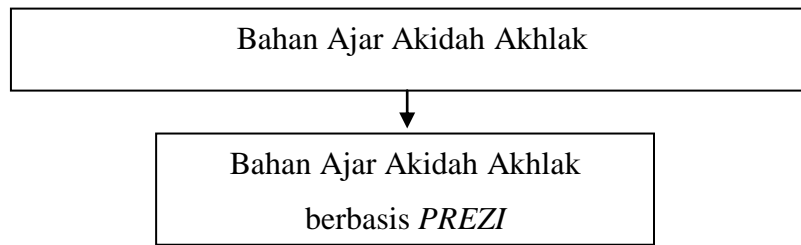
meliputi: Kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, *Ulul Azmi*, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu akidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam Standar Kompetensi, tetapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.<sup>18</sup>

#### F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan dibawah ini:



<sup>18</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Dasar Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.33



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan kerangka berpikir di atas pembelajaran Akidah Akhlak dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis PRZI, bahan ajar tersebut dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Bahan ajar berbasis PREZI apabila sudah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya peneliti mengajar dengan menggunakan bahan ajar tersebut. Dengan pengembangan bahan ajar berbasis PREZI tersebut diharapkan dapat memberi ataupun menambah ketertarikan belajar siswa.

## G. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Idhawati Hestiningsih dengan judul "Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia Interaktif"<sup>19</sup>
2. Penelitian Sanjaya Mishra dengan judul "Interaktif dalam Multimedia Pendidikan dan Pelatihan"<sup>20</sup>
3. Penelitian Gesang Kristianto dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di SD N 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif"<sup>21</sup>
4. Penelitian Indri Juriani dengan judul "Media Presentasi PREZI Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa"<sup>22</sup>
5. Penelitian Dyah Listiyani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Dekstop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan"<sup>23</sup>
6. Penelitian Diyah Ayu dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Tingkat SMP/MTs"<sup>24</sup>

---

<sup>19</sup> Idhawati Hestiningsih, Skripsi *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia Interaktif*

<sup>20</sup> Sanjaya Mishra, Skripsi *Interaktif dalam Multimedia Pendidikan dan Pelatihan*.

<sup>21</sup> Gesang Kristianto, skripsi *Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif*

<sup>22</sup> Indri Juriani, Skripsi *Media Presentasi PREZI Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*

<sup>23</sup> Dyah Lestari, Skripsi *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Dekstop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan*

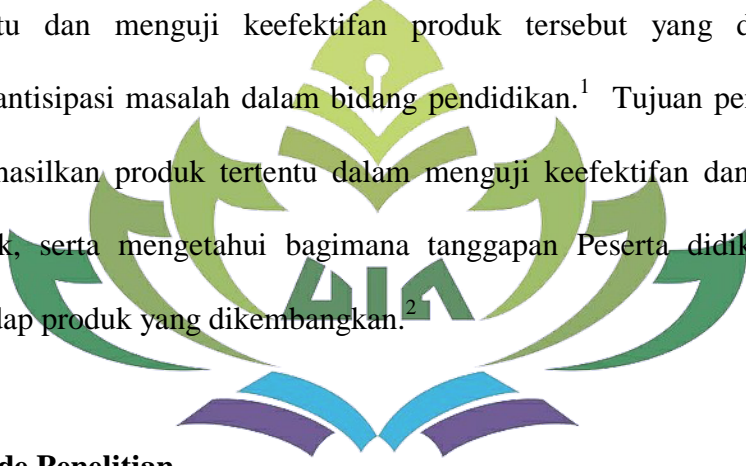
<sup>24</sup> Diyah Ayu Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Tingkat SMP/MTs*

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development* atau *R&D*). Menurut Sugiyono, “R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut yang digunakan untuk mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.<sup>1</sup> Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan dan kebermanfaatan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan Peserta didik dan Pendidik terhadap produk yang dikembangkan.”<sup>2</sup>

A large, stylized watermark logo is centered on the page. It features a green circular emblem with a white keyhole in the center, surrounded by green and blue curved lines. Below the emblem is a blue and purple open book icon.

### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Sugiyono (Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi

---

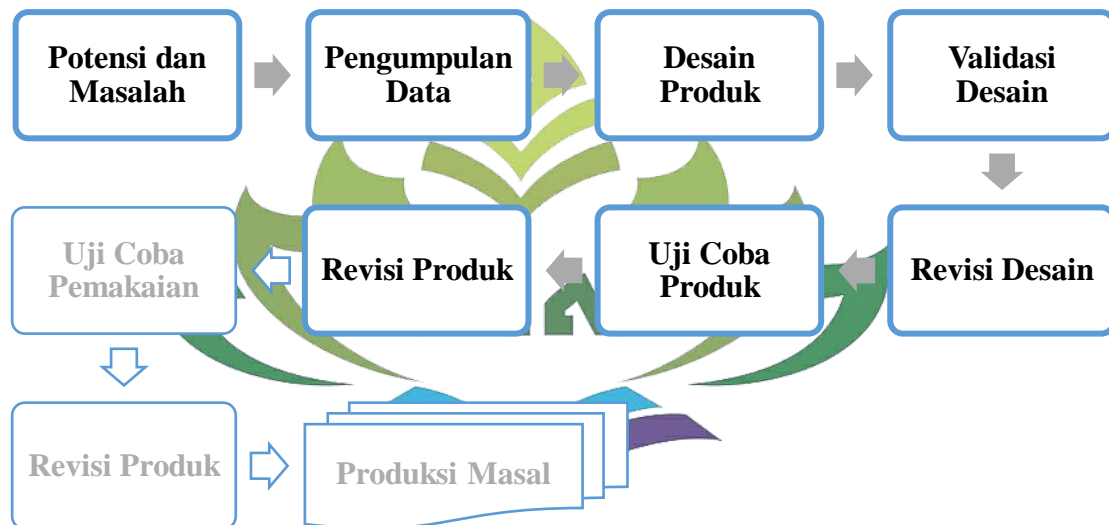
<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta,2013), h.407.

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 408.

desain, Perbaiki desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, Produksi masalah.<sup>3</sup>

### C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis PREZI yang dipergunakan untuk guru dan peserta didik dilaksanakan melalui beberapa tahap yang harus dilalui menurut sugiyono yaitu:



Gambar 6

### Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*.<sup>4</sup>

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji desain, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 409.

<sup>4</sup> *Ibid*.

kemenarikan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar Berbasis (PREZI) Akidah Ahlak pada materi Mengenal *Kalimat Toyyibah* kelas V MIN 1 Bandar Lampung.

### 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Semua potensi akan berkembang menjadi masalah bila kita tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat mendayagukannya.<sup>5</sup>

Tahapan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran Akidah Ahlak. Wawancara yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui kondisi lapangan, yakni terkait dengan bahan ajar yang digunakan juga kondisi peserta didik itu sendiri, dengan demikian, masalah yang tersebut dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan. Pada penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar berbasis PREZI pada materi Mengenal *Kalimat Toyyibah* kelas V MIN 1 Bandar Lampung.

---

<sup>5</sup> *Ibid*, h. 409.



## 2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data ini digunakan untuk merancang produk bahan ajar berbasis PREZI dengan harapan dapat mengatasi masalah yang ada. Data yang dimaksud berupa informasi yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak. Materi ini bisa didapat dari buku, internet maupun sumber lain.<sup>6</sup>

## 3. Desain Produk

Tahap ini adalah penyusunan bahan ajar menjadi sebuah aplikasi dengan disusun sedemikian rupa menjadikan bahan ajar yang berbahasa lugas, jelas, menarik, dan efisien. Proses mendesain produk ini tentunya harus sesuai dengan konsep pendidikan Akidah Ahlak, yang kemudian produk dari penelitian dan pengembangan ini akan diberikan kepada guru dan peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi yang dipelajari.<sup>7</sup>

## 4. Validasi Desain

Sebelum produk yang dikembangkan ini digunakan, maka perlu dilakukan pengujian atau validasi oleh beberapa ahli . Ada dua macam aspek yang akan dinilai oleh para ahli yaitu dari segi desain bahan ajar, dan juga materi. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal serta

---

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 411.

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 412.

memberikan masukan perbaikan. Hasil dari validasi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk awal yang masih banyak kekurangan.<sup>8</sup>

## 5. Perbaikan Desain

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya saran-saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai panduan dilakukannya perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan pada produk.<sup>9</sup>

## 6. Uji Coba Produk

Tahapan ini dilakukan uji coba produk yang telah melalui berbagai macam pengujian. Pengujian produk ini dilakukan pada satu kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen. Setelah produk yang dikembangkan selesai dipelajari, maka selanjutnya akan dilakukan tes untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan bahan ajar yang dikembangkan.

## 7. Revisi Produk

Tahapan revisi ini, mengacu pada pendapat peserta didik ataupun respon guru terhadap bahan ajar yang diujicobakan. Pendapat tersebut ditulis pada kolom yang disediakan pada angket, untuk mengetahui apakah bahan ajar berbasis PREZI pada materi Mengenal *Kalimat Toyyibah* dinyatakan layak dan siap dipakai sebagai sarana pembelajaran baik bagi peserta didik maupun guru.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 414.

<sup>9</sup> *Ibid*.

<sup>10</sup> *Ibid*, h. 425.

#### D. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

##### 1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran tentang pengembangan bahan ajar sesuai dengan prosedur pengembangan berdasarkan tinjauan dan masukan ahli media dan ahli materi. Selain itu, data kualitatif juga berasal dari tanggapan guru terhadap kualitas bahan ajar.

##### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi bahan ajar oleh ahli materi dan ahli media, hasil pengisian lembar evaluasi/penilaian bahan ajar oleh guru akidah akhlak.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

“Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

##### 1. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari

responden yang lebih mendalam dan jumlah responnya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru mata pelajaran Akidah Ahlak MIN 1 Bandar Lampung.

## 2. Lembar Validasi

Subjek validasi dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media masing-masing dilakukan oleh dua dosen di lingkungan UIN Raden Intan Lampung atau seseorang yang mumpuni di bidangnya. Untuk uji coba akan dilakukan kepada peserta didik kelas V yang mempelajari materi Mengenal Kalimat Toyyibah di MIN 1 Bandar Lampung dan di MIN 2 Bandar Lampung produk yang telah di uji tersebut kemudian dievaluasi dengan cara melihat komentar yang telah diberikan, setelah produk tersebut dievaluasi langkah berikutnya yaitu merevisi media pembelajaran berdasarkan masukan masukan dari responden

Angket yang akan dibuat adalah jenis angket skala bertingkat.<sup>11</sup>

Angket validasi bahan ajar ini terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas isi, tampilan media dan kualitas teknis.

---

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 134.

## F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari angket atau kusioner, wawancara, dan observasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa wawancara, saran, kritik dan tanggapan dari validator digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa jumlah nilai dari lembar validasi, yaitu penyebaran angket. Data yang diperoleh dari angket penilaian validator dan angket respon pendidik

### 1. Angket Validasi Ahli

Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata perindikator dari seluruh jawaban validator, Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut :<sup>12</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = nilai rata-rata perindikator

$x_i$  = Jumlah total nilai jawaban dari responden

$n$  = Banyaknya responden

---

<sup>12</sup> *Ibid*, h. 135.

Dari Perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus :

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

Kemudian dicari kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada table sebagai berikut

**Tabel 2**  
**Kriteria Penilaian**

Interval	Kriteria
$3.26 < \bar{x} \leq 4.00$	Sangat Baik
$2.51 < \bar{x} \leq 3.26$	Cukup Baik
$1.76 < \bar{x} \leq 2.51$	Baik
$1.00 < \bar{x} \leq 1.76$	Kurang

Pada tabel diatas, menunjukkan semakin tinggi nilai interpretasi maka kelayakan bahan ajar berbasis PREZI semakin tinggi.<sup>13</sup>

## 2. Angket respon Guru

Angket respon guru, angket ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon guru terhadap bahan ajar berbasis *Prezi* yang sedang dikembangkan. Angket diisi oleh guru mengenai media atau bahan ajar yang sedang dikembangkan.

<sup>13</sup> Rubhan Masykur DKK, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash" . *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) h. 177-186



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan Model

##### 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan maka peneliti mendapatkan hasil utama dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis prezi pada materi Akidah Akhlak mengenal *kalimat thayyibah* tingkat SD/MI. Penelitian dan pengembangan dilakukan di dua sekolah yaitu di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 2 Bandar Lampung. Responden dalam penelitian ini yaitu pendidik kelas V yang mengajar materi Akidah Akhlak mengenal *kalimat thayyibah*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi metode R&D Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono dari tahap 1 sampai tahap 7. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan Media pembelajaran berbasis prezi pada materi Akidah Akhlak mengenal *kalimat thayyibah* tingkat SD/MI. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### a. Hasil Tahapan Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Hasil pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data dari kajian pustaka dan pra penelitian yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan.

## 1. Hasil Landasan Teori

Pada landasan teori ditemukan teori-teori yang mendukung tentang kelayakan dan fungsi media prezi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kajian pustaka, Prezi yaitu sebuah aplikasi masa kini yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Kelebihan prezi adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena prezi diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi prezi juga merupakan media yang unik karena di dalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi umumnya.

## 2. Hasil Pra Penelitian (Observasi Lapangan)

Pra penelitian atau observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru mengenai media pembelajaran prezi. Observasi lapangan dilakukan dengan menyebar kuisisioner dan wawancara kepada guru. Kreteria pertanyaan observasi adalah mengenai keterampilan yang dimiliki oleh pendidik dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, kurikulum yang digunakan dan pendekatan yang di gunakan disekolah

Hasil dari pra penelitian atau observasi lapangan yang didapatkan yaitu, perlunya pemanfaatan media pembelajaran prezi dalam pembelajaran Akidah Akhlak dikelas, dan perlunya dilakukan pengembangan media prezi sebagai media pembelajaran.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah dalam pengembangan ini langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan data yang menunjang pengembangan bahan ajar. Sumber atau referensi untuk pengembangan bahan ajar didapat dari sumber yang relevan yaitu:

1. Buku Guru “Akidah Akhlak Kurikulum 2013”.
2. Buku sekolah elektronik (BSE).
3. KI dan KD Materi mengenal *kalimat thayyibah*
4. RPP dan Silabus kelas V Materi mengenal *kalimat thayyibah*

## 3. Desain Produk

Pada tahap ini desain produk yang dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar berbentuk multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti memiliki langkah-langkah untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas.

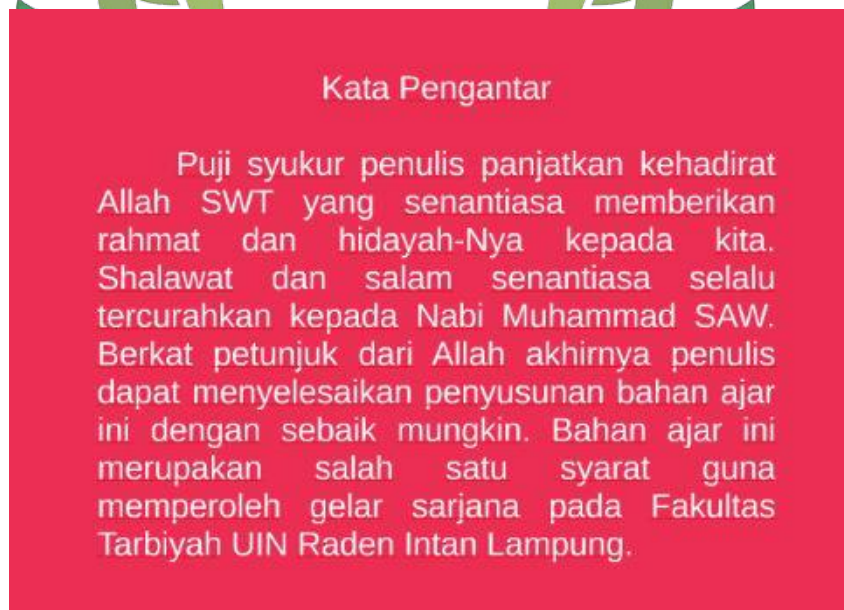
- 1) Sampul/ Slide Awal/Cover /Tampilan Depan Layar



### Gambar 7. Tampilan Bagian Depan

Tampilan bahan ajar berupa berbasis multimedia interaktif berbasis PREZI materi mengenal kalimat toyyibah terdiri atas, judul, menu-menu pembahasan seperti materi, evaluasi, KI&KD, petunjuk penggunaan, dan nama penulis, Gambar yang dipilih pada tampilan desain disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dikemas dalam gambar yang menarik. Tata letak disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian peserta didik sehingga dengan melihat tampilan yang baik akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari bahan ajar ini.

#### 2) Kata Pengantar

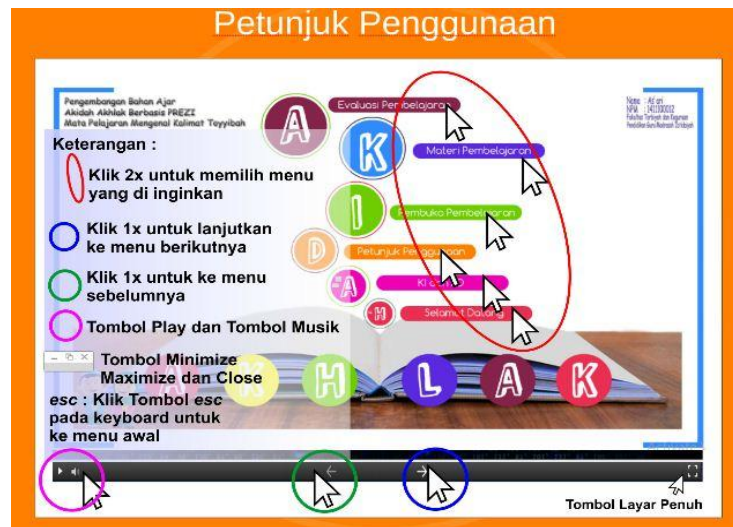


**Gambar 8. Tampilan Kata Pengantar**

Kata pengantar berisi ucapan-ucapan dari penulis atas terselesainya penulisan bahan ajar berbasis PREZI baik tentang ucapan rasa syukur,

ucapan terimakasih, tujuan dan manfaat penulisan serta kritik dan saran yang membangun serta harapan untuk karya-karya lain yang lebih baik lagi.

### 3) Petunjuk Penggunaan



**Gambar 9. Tampilan Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar**

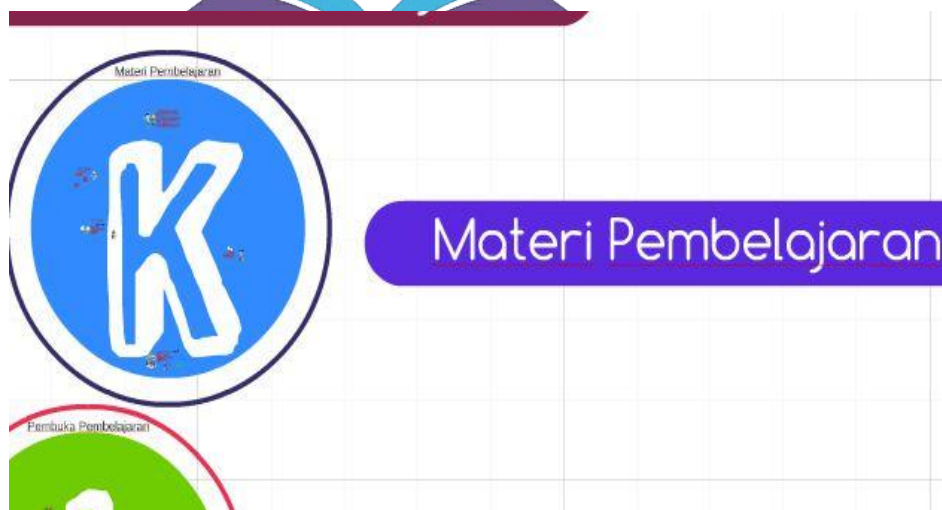
Petunjuk Penggunaan bahan ajar berisi tentang cara-cara penggunaan bahan ajar yang baik dan benar, berisikan perintah apa saja yang ada didalam aplikasi, perintah baca terlebih dahulu setiap kolom, serta memudahkan peserta didik mengetahui tata cara penggunaan bahan ajar dan mengetahui bagaimana cara mempelajarinya.

4) Bagian – bagian bahan ajar



**Gambar 10. Tampilan Kompetensi**

Kompetensi dasar dan kompetensi inti dirancang sebagai acuan penyusunan bahan ajar dengan materi yang sesuai dengan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik.



**Gambar 11. Tampilan Awal Materi**





### 1. Pengertian Kalimat Tayyibah

Kalimat Tayyibah Adalah Perkataan yang Baik Dalam Islam,

Kalimat thayyibah adalah setiap ucapan yang mengandung kebenaran dan kebajikan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Serta mengandung aneka perbuatan Baik dan pencegahan dari perbuatan tidak Baik



### 2. Kalimat Tayyibah Al Hamdulillah

Artinya : "Segala Puji Bagi Allah SWT"

Alhamdulillah disebut juga bacaan Tahmid

Waktu yang tepat ketika membacanya yaitu :

1. Ketika mendapat kenikmatan dari Allah SWT
2. Terhindar dari musibah
3. Ketika mendengar kabar gembira
4. Setelah selesai melakukan sesuatu

Contoh :





### 3. Kalimat Tayyibah Allahu Akbar

Artinya : Allah Maha Besar  
Disebut juga bacaan takbir

Waktu yang tepat untuk mengucapkannya yaitu :

1. Ketika melihat, mendengar, atau merasakan kemahakuasaan Allah SWT
2. Teriakan di medan perang
3. Pada malam takbiran
4. Adzan dan iqomah
5. Ketika sholat



Contoh nya :



Gambar 6. Tampilan Beberapa Materi

Dalam perancangan isi materi multimedia ini dirancang sesuai dengan materi mengenal *kalimat thayyibah*, isi bahan ajar ini memiliki materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, serta latihan dan evaluasi didalamnya yaitu kegiatan untuk peserta didik secara mandiri dan kelompok.

#### 4. Tahap Validasi Produk

Setelah produk awal bahan ajar multimedia interaktif berbasis *PREZI* untuk peserta didik kelas V sudah selesai disusun, tahap selanjutnya yaitu dilakukan penyuntingan/pengkajian bahan ajar. Bahan ajar tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk menerima saran dan masukan. Setelah memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing dengan beberapa revisi, selanjutnya bahan ajar divalidasi sebelum diujicobakan. Validasi bahan ajar dilakukan oleh beberapa ahli sebagai validator untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran untuk penyempurnaan bahan ajar.

**Tabel 3**  
**Daftar Nama Validator Ahli**

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Yuli Yanti, M.Pd	Risa Fitriani, M.Pd
2	Sri Wahyuni, M.Pd	Eri Purwanti, M.Pd

Untuk lembar penilaian dari validator dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya, bahan ajar yang sudah dinilai oleh validator kemudian

diperbaiki kembali sesuai saran dan masukan dari validator agar dapat memperoleh bahan ajar yang sesuai harapan.

Penilaian Validasi kelayakan bahan ajar berbasis PREZI menyatakan bahwa bahan ajar yang berupa multimedia interaktif layak diujicobakan sesuai saran validator. Peneliti memilih beberapa ahli sebagai validator dengan 2 ahli materi, 2 ahli media, untuk meminta saran dari para validator ahli yang diisi pada angket penilaian selanjutnya hasil akhir dari data tersebut dituangkan pada sebuah tabel yang terdiri dari kolom komponen penilaian, jumlah tiap skor, skor maksimal, kualitas skor, dan kategori

a. Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian untuk menguji kelayakan isi pada bahan ajar. Data validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4**  
**Data Validasi Ahli Materi**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	75	80	3.75	<b>Sangat Baik</b>
Penyajian	28	30	3.73	<b>Sangat Baik</b>
Keterlaksanaan	19	20	3.80	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	122			
Skor Max	130			
Skor Kualitas	3.76			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli materi yang dilakukan Ibu Yuli Yanti, M.Pd (Dosen UIN Raden Intan Lampung), dan Ibu Sri Wahyuni, M.Pd (guru SD N3 Giriklopomulyo), dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memberikan nilai terhadap bahan ajar berbasis PREZI sebagai berikut : pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata 3.80 aspek kualitas isi 3.75 dan aspek penyajian 3.73 serta aspek keterlaksanaan 3.80 sedangkan penilaian kedua ahli materi tersebut berjumlah 122. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pokok bahasan mengenal kalimat *thayyibah* ini masih memperoleh penilaian Sangat Baik oleh ahli materi.

**Tabel 5**  
**Data Validasi Ahli Materi I**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	37	40	3.70	<b>Sangat Baik</b>
Penyajian	15	15	4.00	<b>Sangat Baik</b>
Keterlaksanaan	9	10	3.60	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	61			
Skor Max	65			
Skor Kualitas	3.76			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli materi I yang dilakukan Ibu Yuli Yanti, M.Pd (Dosen UIN Raden Intan Lampung), dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memberikan nilai terhadap bahan ajar berbasis

PREZI sebagai berikut : pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata 3.76 aspek kualitas isi 3.70 dan aspek penyajian 4.00 serta aspek keterlaksanaan 3.60 sedangkan penilaian ahli materi tersebut berjumlah 61. Berdasarkan penilain tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pokok bahasan mengenal kalimat *thayyibah* ini masih memperoleh penilaian Sangat Baik oleh ahli materi I.

**Tabel 6**  
**Data Validasi Ahli Materi II**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	38	40	3.70	<b>Sangat Baik</b>
Penyajian	13	15	3.50	<b>Sangat Baik</b>
Keterlaksanaan	10	10	4.00	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	61			
Skor Max	65			
Skor Kualitas	3.76			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli materi I yang dilakukan Ibu Sri Wahyunii, M.Pd (Guru SD N 3 Giriklopomulyo), dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memberikan nilai terhadap bahan ajar berbasis PREZI sebagai berikut : pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata 3.76 aspek kualitas isi 3.70 dan aspek penyajian 3.50 serta aspek keterlaksanaan 4.00 sedangkan penilaian ahli materi tersebut berjumlah 61. Berdasarkan penilain tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pokok

bahasan mengenal kalimat *thayyibah* ini masih memperoleh penilaian Sangat Baik oleh ahli materi II.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media sama halnya dengan ahli materi, yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7**  
**Data Validasi Ahli Media**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Software	29	30	3.87	<b>Sangat Baik</b>
Kom, Vis, dan Aud	95	100	3.80	<b>Sangat Baik</b>
Jumlah Total	124			
Skor Max	130			
Skor Kualitas	3.84			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli media yang dilakukan Ibu Risa Hartati, M.Pd (dosen UIN Raden Intan Lampung), dan Ibu Eri Purwanti, M.Pd (dosen UIN Raden Intan Lampung) dapat diketahui bahwa validasi ahli media memberikan nilai terhadap komponen tampilan bahan ajar berbasis PREZI sebagai berikut : nilai rata-rata 3.84 aspek software 3.87 dan aspek komunikasi, visual, dan audio adalah 3.80 sedangkan penilaian kedua ahli media tersebut berjumlah 124. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada

materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik oleh ahli media.

**Tabel 8**  
**Data Validasi Ahli Media I**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Software	15	15	4.00	<b>Sangat Baik</b>
Kom, Vis, dan Aud	47	50	3.76	<b>Sangat Baik</b>
Jumlah Total	62			
Skor Max	65			
Skor Kualitas	3.88			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli media yang dilakukan Ibu Risa Hartati, M.Pd (dosen UIN Raden Intan Lampung), dapat diketahui bahwa validasi ahli media memberikan nilai terhadap komponen tampilan bahan ajar berbasis PREZI sebagai berikut : nilai rata-rata 3.88 aspek software 4.00 dan aspek komunikasi, visual, dan audio adalah 3.76 sedangkan penilaian ahli media tersebut berjumlah 62. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik oleh ahli media I.



**Tabel 9**  
**Data Validasi Ahli Media II**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Software	14	15	3.73	<b>Sangat Baik</b>
Kom, Vis, dan Aud	48	50	3.84	<b>Sangat Baik</b>
Jumlah Total	62			
Skor Max	65			
Skor Kualitas	3.78			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Keterangan :

Berdasarkan penilaian validasi oleh ahli media yang dilakukan Ibu Eri Purwanti, M.Pd (dosen UIN Raden Intan Lampung), dapat diketahui bahwa validasi ahli media memberikan nilai terhadap komponen tampilan bahan ajar berbasis PREZI sebagai berikut : nilai rata-rata 3.78 aspek software 3.73 dan aspek komunikasi, visual, dan audio adalah 3.846 sedangkan penilaian ahli media tersebut berjumlah 62. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik oleh ahli media I.

## 5. Revisi Desain

Setelah bahan ajar di validasi oleh para validator ahli , didapatkan data yang sesuai keinginan maka bahan ajar yang dihasilkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran ataupun bahan ajar dan kemudian dipergunakan oleh pihak pengajar sebagai alat ataupun bahan belajar mengajar.

Namun ada beberapa komentar dan saran dari beberapa validator ahli agar media yang dibuat menjadi lebih baik lagi, berikut adalah komentar dan saran dari beberapa validator ahli.

a. Komentar dan saran validasi ahli materi

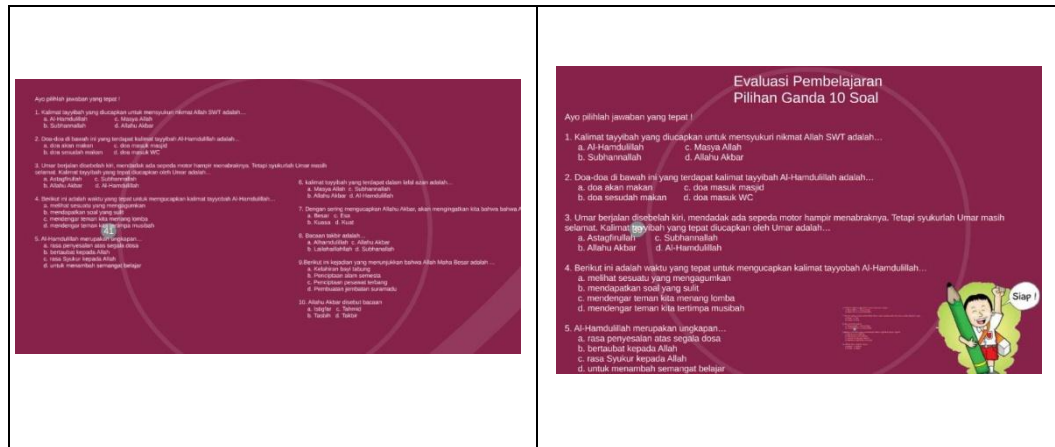
**Tabel 10**  
**Data Komentar Saran Validasi Ahli Materi**

Ahli Materi 1	Ahli Materi II
Media cukup baik dan menarik, tetapi hanya efektif digunakan pada sekolah yang ada sarana yang mendukung media	Gunakan font atau huruf lebih besar pada bagian evaluasi
	Materi sudah menarik namun masih ada beberapa kalimat yang belum tepat ejaannya

Berdasarkan tabel 14 dari beberapa komentar dan saran dari beberapa ahli tersebut maka tindak lanjut dari saran tersebut disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 11**  
**Data saran perbaikan dari Ahli Materi**

Sebelum	Sesudah
	



b. Komentar dan saran validasi ahli media

**Tabel 12**  
**Data Komentar Saran Validasi Ahli Media**

Ahli Media I	Ahli Media II
-	Sudah baik, hanya saja perlu diganti gambar-gambar yang merujuk pada produk edukasi tertentu

Berdasarkan tabel 16, maka tindak lanjut dari saran tersebut disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 13**  
**Data saran perbaikan dari Ahli Materi**

Sebelum	Sesudah

## 6. Hasil Uji coba produk

Setelah bahan ajar berbasis PREZI dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI pada materi *mengenal kalimt thayibah* akan di uji cobakan pada MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 1 Bandar Lampung kelas V yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung, dan pendidik selanjutnya memberi penilaian atau respon kepada produk yang telah digunakan, peneliti telah melakukan uji coba respon terhadap pendidik tentang bahan ajar. Hasil dari uji coba respon pendidik adalah sebagai berikut :

**Tabel 14**  
**Data Respon Guru / Pendidik**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	45	50	3.6	<b>Sangat Baik</b>
Tampilan Media	29	30	3.8	<b>Sangat Baik</b>
Kualitas Teknis	39	40	3.9	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	113			
Skor Max	120			
Skor Kualitas	3.76			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Hasil uji coba di atas menunjukan bahwa respon pendidik terhadap bahan ajar tersebut mendapatkan nilai rata-rata 3.76, aspek kualitas isi 3.6, aspek tampilan media 3.8 dan kualitas teknis 3.9, sedangkan penilaian kedua pendidik tersebut berjumlah 113. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik.

### Data Uji Coba pada MIN 2 Bandar Lampung

Uji coba pada MIN 2 Bandar Lampung yaitu dengan mengisi lembar angket penilaian yang diisi oleh pendidik atau guru akidah akhlak kelas V. Uji lapangan ini dilakukan pada kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Data disajikan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 15**  
**Data Uji pada kelas V dan respon pendidik MIN 2**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	20	25	3.2	<b>Sangat Baik</b>
Tampilan Media	14	15	3.73	<b>Sangat Baik</b>
Kualitas Teknis	19	20	3.8	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	53			
Skor Max	60			
Skor Kualitas	3.57			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Data di atas menunjukkan hasil uji coba yang dilakukan dikelas V MIN 2 Bandar Lampung yaitu: untuk penilaian nilai rata-rata 3.57 aspek kualitas isi 3.2, tampilan media 3.73 dan kualitas teknis 3.8. sedangkan penilaian pendidik tersebut berjumlah 53. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik.

### Data Uji Coba pada MIN 1 Bandar Lampung

Uji coba pada MIN 1 Bandar Lampung yaitu dengan mengisi lembar angket penilaian yang diisi oleh pendidik atau guru akidah akhlak kelas V. Uji lapangan ini dilakukan pada kelas V MIN 1 Bandar Lapangan. Data disajikan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 16**  
**Data Uji pada kelas V dan respon pendidik MIN 1**

<i>Aspek</i>	<i>Jumlah Skor</i>	<i>Skor Max</i>	<i>Skor Kualitas</i>	<i>Kategori</i>
Kualitas Isi	25	25	4	<b>Sangat Baik</b>
Tampilan Media	15	15	4	<b>Sangat Baik</b>
Kualitas Teknis	20	20	4	<b>Sangat Baik</b>
Skor Total	60			
Skor Max	60			
Skor Kualitas	4			
Kriteria	<b>Sangat Baik</b>			

Data di atas menunjukkan hasil uji coba yang dilakukan dikelas V MIN 2 Bandar Lampung yaitu: untuk penilaian nilai rata-rata 4 aspek kualitas isi 4, tampilan media 4 dan kualitas teknis 4. sedangkan penilaian pendidik tersebut berjumlah 60. Berdasarkan penilaian tersebut maka bahan ajar berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat Thayyibah* memperoleh penilaian kategori Sangat Baik.

## 7. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba terhadap bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI kelas V pada materi mengenal *kalimat thayyibah*, produk tersebut dikatakan sangat baik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya bahan ajar tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media atau bahan ajar bagi peserta didik dan pendidik di SD/MI.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI materi tentang mengenal *kalimat thayyibah* telah di uji cobakan dan dikembangkan oleh peneliti. Proses pembuatan bahan ajar dimulai dari mendownload software PREZI pada laman web [prezi.com](http://prezi.com) yang kemudian membuat rangkaian slide presentasi semenarik mungkin dan seoptimal mungkin kemudian bahan ajar tersebut disimpan pada komputer sehingga bahan ajar tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran. Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan adalah dengan metode pengembangan Research and Development (R&D). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk.



## 1. Validasi Produk

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan dua validator ahli pada bidangnya yaitu adapun penilaian ahli materi pada beberapa kriteria berikut ini :

1. Bahan ajar sudah sesuai dengan KI dan KD diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli dengan kategori sangat baik ini di buktikan pada gambar 9 dan gambar 10 pada lampiran bahan ajar prezi
2. Isi bahan ajar menampilkan contoh-contoh yang sesuai dengan materi diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli dengan kategori sangat baik ini dibuktikan pada gambar 19 sampai gambar 22, gambar 25 sampai gambar 29 pada lampiran bahan ajar prezi
3. Latihan serta contoh soal sudah sesuai dengan materi yang disampaikan diberikan nilai 4 oleh validator I dan nilai 5 oleh validator II dengan ini dibuktikan pada gambar 39 dan 40 pada lampiran bahan ajar prezi
4. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli ini dibuktikan pada gambar 19 sampai gambar 22, gambar 25 sampai gambar 29 pada lampiran bahan ajar prezi
5. video dalam bahan ajar sesuai dengan materi diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli ini dibuktikan pada gambar 23 pada lampiran bahan ajar prezi

## **b. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan dengan dua validator ahli pada bidangnya yaitu adapun penilaian ahli media pada beberapa kriteria berikut ini :

1. Pada aspek software / program prezi berjalan dengan lancar diberikan nilai 4 oleh validator I dan nilai 5 oleh validator II dikarenakan ada beberapa perangkat komputer atau laptop agak lama untuk membukanya contoh pada laptop yang mempunyai prosesor intel inside atau pentium 4, sedangkan jika sudah memiliki prosesor intel core i2 keatas maka dalam membuka aplikasi ini tidak membutuhkan waktu yang agak lama.
2. Perawatan bahan ajar ini tidak memerlukan cara khusus dan memerlukan tenaga ahli diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli karena bahan ajar ini mudah dalam perawatannya dan semua orang mudah dalam pengoperasiannya.
3. Komposisi warna, pemilihan jenis huruf, warna huruf, serta penempatan dalam bahan ajar sudah baik diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli ini dibuktikan pada lampiran bahan ajar prezi.
4. Kejelasan suara tidak mengganggu konsentrasi dalam memahami materi diberikan nilai 5 oleh kedua validator ahli ini dibuktikan dengan bahan ajar yang mudah dioperasikan karena suara dalam bahan ajar bisa dikecilkan ataupun dibesarkan sesuai keinginan pengguna

## 2. Uji Coba

Uji coba produk yang dilaksanakan pada MIN 2 bandar lampung dan MIN 1 Bandar Lampung pada kelas V dengan guru akidah akhlak sebagai responden pada penggunaan bahan ajar akidah akhlak berbasis prezi dengan mengisi angket respon pendidik sebagai berikut :

1. Pada kriteria isi materi sudah sesuai (lengkap) diberikan nilai 4 oleh pendidik I dan nilai 5 oleh pendidik II ini dibuktikan dengan lampiran bahan ajar yang sudah seauai dengan silabus dan RPP akidah akhlak kelas 5 materi tentang *kalimat thayyibah*.
2. Informasi pada media memberikan pengalaman dan pengetahuan baru diberikan nilai 4 oleh pendidk I dan nilai 5 oleh pendidik II karena dari kedaua pendidik serta peserta didik belum pernah menggunakan prezi sebelumnya dalam proses belajar mengajar.
3. Warna, teks, serta gambar dalam prezi yang digunakan jelas diberikan nilai 5 oleh pendidik I dan nilai 5 oleh pendidik II dibuktikan pada lampiran gambar bahan ajar prezi.
4. Bahan ajar dapat digunakan dengan mudah diberikan nilai 5 oleh pendidik I dan nilai 5 oleh pendidik II karena bahan ajar prezi ini mudah dalam penggunaannya dan pengoperasiannya dan tidak memerlukan tenaga ahli atau tenaga khusus

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar

#### a. Kelebihan Bahan Ajar

Produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

1. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* dapat memudahkan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* dapat di akses pada laptop atau komputer manapun tanpa meng-*install* master programnya.
3. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* tidak membosankan karena mengandung tulisan, gambar, audio dan video yang dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### b. Kelemahan Bahan Ajar

Produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut :

1. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* jika ingin menggunakannya harus diakses menggunakan laptop atau komputer.
2. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* jika ingin menggunakannya memerlukan instalasi listrik.

3. Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI mengenal *kalimat thayyibah* jika ingin mengubah atau mengeditnya harus *install* terlebih dahulu *softwere* atau aplikasinya.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI pada materi mengenal *kalimat thoyyibah* pada kelas V SD/MI menggunakan *Research and Development* model Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi 7 tahapan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Kualitas produk bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI layak untuk digunakan sesuai dengan validasi beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh nilai rata-rata 3.84 dengan kategori sangat baik, dan validasi ahli materi dengan rata-rata nilai sebesar 3.76 dengan kategori sangat baik.
3. Respon pendidik terhadap bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI sangat baik, dilihat dengan pemberian nilai ataupun respon terhadap bahan ajar tersebut dengan memperoleh nilai rata-rata 3.76 dengan demikian bahan ajar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut :

### **1. Saran untuk Peserta Didik**

Dengan adanya bahan ajar PREZI diharapkan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam proses belajar mengajar.

### **2. Saran untuk Pendidik**

Bahan ajar akidah akhlak berbasis PREZI diharapkan dapat dipergunakan dan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran.

### **3. Saran untuk Sekolah**

Diharapkan dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan satu media atau bahan ajar, tetapi bisa menggunakan bahan ajar berbasis PREZI sebagai media atau bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar serta membantu peserta didik lebih antusias dalam belajar



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya).
- Andi Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Jogjakarta: Diva Press).
- Daryanto, Dwi Aris Cahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media).
- Departemen RI. 2017. *al- qur'an dan terjemahnya*. (Bandung : Diponogoro).
- Dewi Salma DKK. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. (Bandung : CV.Kencana Prenadamedia Group).
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2013. *Prinsip Dasar Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Negri Jakarta).
- H. Yunahar Ilyas. 2016. *Kuliah Akhlak*. (Yogyakarta : Lembaga Pengkajian & Pengamalan Islam).
- M. Dahlan R. 2016. *Konsep Pembelajaran Aqidah Akhlak*. (Yogyakarta : Deepublish).
- Muhammad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Nur Hidayat. 2015. *Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. (Yogyakarta : Ombak).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta).
- Wina Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana).
- Yunus Abidin. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran*. (Bandung : PT Refika Aditama).
- Observasi. MIN 1 Bandar Lampung. (Bandar Lampung Tanggal 29 November 2017 Pukul 10:30 WIB).

- Jurnal Pendidikan. Zinnurain. "Pengembangan Multimrdia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol.2 No.2 (Oktober 2015)
- Jurnal Pendidikan. Fitro Nur Hakim." Pengembangan CD Multimedia Interaktif Belajar Animasi Tingkat Dasar". *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol.2 No.1 (Maret 2013)
- Jurnal Pendidikan. Mohammad Yusuf Rodhi. Pengembangan Media Pembelajara Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikis Kritis Pada Materi Kalor (Surabaya : *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika JIPF*, 2014) di akses pada hari/tanggal senin, 12 Februari 2018 Pada Pukul 29:30 WIB.
- Jurnal Pendidikan. Mustafa Kamal Nasution. 2013. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak. (Aceh Besar : *Tunas Bangsa*) di Akses pada hari Selasa tanggal 13 Bulan Februari Tahun 2018 Pukul 20:28.
- Jurnal Pendidikan. Rubhan Masykur DKK. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. ( Lampung : *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2 ) November 2017
- Jurnal Pendidikan. Gesang Kristianto. Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif.( Surabaya : *Jurnal Seruiid.unsa.ac.id*. Vol 2, No 1 )
- Jurnal Pendidikan. Idhawati Hestiningsih, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia Interaktif*. ( Semarang : *Jurnal Informatika*. Vol 6, No 2 )
- Jurnal Pendidikan. Sanjaya Mishra, Ramesh C. Sharma, *Interaktif dalam Multimedia Pendidikan dan Pelatihan*. ( India : *Jurnal Ide Penerbitan Group Inc.* )
- <https://samiyantosolo.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif/> di akses pada hari/tanggal rabu, 07 februari 2018 pada pukul 08:00 WIB.
- <https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/> di akses pada hari/tanggal senin, 05 februari 2018 pada pukul 14:00 WIB.



**Foto bersama sekaligus memperkenalkan bahan ajar  
PREZI kepada bapak Hartawan, S.Pd.I, MM selaku kepala  
MIN 1 Bandar Lampung**



**Foto bersama sekaligus memperkenalkan bahan ajar  
PREZI kepada bapak Agustami, S.Pd.I selaku kepala MIN  
2 Bandar Lampung**

## UJI COBA PRODUK PADA MIN 1 BANDAR LAMPUNG



Proses Pembelajaran di kelas V dengan menggunakan PREZI



Foto bersama guru kelas dan peserta didik kelas V MIN 1 Bandar Lampung



Foto bersama guru kelas V MIN 1 Bandar Lampung

Ibu Fifi Sriharyati,M.Pd



## UJI COBA PRODUK PADA MIN 2 BANDAR LAMPUNG



Proses Pembelajaran di kelas V dengan menggunakan PREZI  
pada kelas V MIN 2 Bandar Lampung



Foto bersama guru kelas dan peserta didik kelas V MIN 2  
Bandar Lampung

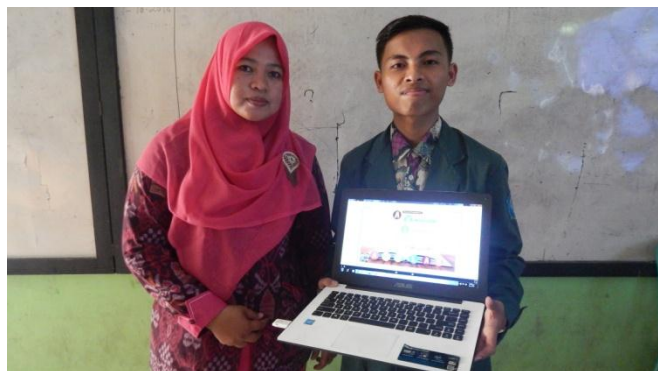


Foto bersama guru kelas V MIN 1 Bandar Lampung

Ibu Eva Wati,S.Pd.I